

# **DRAKSPIRAN**

Ett strategispel i en Fantasyvärld.  
av Fredrik Nilsson (C) 1990.

## **INNEHÅLL**

### **INLEDNING**

### **INSTALLATION OCH START AV PROGRAMMET**

### **OM SPELET**

- Initiering
- De olika faserna:
  - Ordergivnings,
  - krigs,
  - och diskussionsfas.
- Stridssystemet
- Drakarméer
- Kartan och spioner
- Truppförflyttningar
- Allianser
- Handel och råder
- Rykten

### **POÄNGBERÄKNING**

### **MENYER**

- Val av spelare
- Poäng, flaggor och filer
- Diskussionsfas
- Rykten och transfereringar
- Huvudmeny vid ordergivning
- Undermenyer:
  - Flytta armeer
  - Alliera
  - Handla
  - Råd
  - Sprid rykten
  - Transferera
- Krigsfas

### **OM KONSTRUKTIONSARBETET**

## INLEDNING

Drakspiran är den trofé alla stora härförare söker. Drakspiran får Drakar att lyda och den som har beskydd av en drake klarar sig långt. Men skyddet är tveeggat. Mister Du Drakspiran, vänder sig draken mot Dig!

Drakspiran är ett strategispel som utspelar sig i en fantasyinspirerad miljö. Det finns flera olika sätt att vinna spelet, beroende på vilka mål man sätter upp i början. Vid vinst på land går spelet först ut på att erövra så mycket land som möjligt. Men det går också att välja vinst på poäng, vilket gör att du kan vinna genom att samla pengar, få förtroende hos befolkningen, handla med medspelarna och naturligtvis genom att lägga under sig mycket land.

## INSTALLATION OCH START AV SPELET

### I. Vad du behöver för att spela DRAKSPIRAN

- \* En PC-kompatibel dator med MS-DOS som operativsystem (version 3.2 eller högre)
- \* 512 Kbytes RAMminne
- \* Ett grafikkort av följande:  
EGA 64Kb EGA 256Kb MCGA VGA
- \* En tom diskett eller en hårddisk.

### II. Installation

*TOVÅS! Du behöver inte installera spelet.*

Innan du börjar spela Drakspiran är det lämpligt att göra en spelkopia av originaldisketten. Om det skulle bli fel på din speldiskett kan du i så fall alltid gå tillbaka till originaldisketten. Spelkopier görs enklast med hjälp av det installationsprogram som följer med spelet. Gör så här:

Sätt in din originaldiskett i din första diskettstation. (Vanligtvis A:)

Byt till diskettstationen genom att skriva A: följt av enter.

Skriv "INSTALL" vid DOS-prompten och tryck sedan enter.

Följ anvisningarna för installation.

### III. Start av spelet

När installationen är färdig skriver du "DRAKEN" följt av enter. (Installationsprogrammet lägger dig automatiskt i rätt underkatalog och diskettstation.)

För att köra det färdiginstallerade programmet vid en senare tidpunkt följer du de kommandon som ges i slutet av körningen av installationsprogrammet.

## OM SPELET

### Initiering

Efter att inledningsbilden visats och all grafik laddats in kommer initieringsmenyn upp. Med piltangenterna styr du markören. När markören står närmast till höger om någon av flaggorna på bilden trycker du på enter, då kan du skriva in namnet på en spelare. Avsluta namnet med enter. Tryck nu en gång på höger piltangent så att markören står framför "EJ MED". Genom att trycka på enter väljer du om spelaren ifråga inte ska vara med (varvid det är rätt onödigt att skriva in namnet på spelaren) eller något av följande alternativ:

|         |                                                  |
|---------|--------------------------------------------------|
| SPELARE | då styrs arméerna av en mänsklig person          |
| NEUTRAL | spelaren gör inget annat än försvarar sitt slott |

Stega sedan med piltangenterna ned till "Vinst på", tryck på enter för att bläddra fram de olika alternativen. De olika alternativ som finns är:

|            |                                                                                              |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| LAND 50%   |                                                                                              |
| LAND 75%   |                                                                                              |
| LAND 99%   |                                                                                              |
| POÄNG 200  | ger oftast ett kort parti.                                                                   |
| POÄNG 400  |                                                                                              |
| POÄNG 600  |                                                                                              |
| POÄNG 1000 | ger ett mycket långt parti med många möjligheter att använda ovanliga metoder för att vinna. |

När du har ställt in värdena som du vill ha dem går du till "GÅ VIDARE" och trycker på enter.



### De olika faserna:

Drakspiran består av tre faser: Ordergivnings, krigs och diskussionsfas.

#### Ordergivningsfasen,

Vid ordergivningsfasen talar varje spelare om för sina arméer vart de ska flytta. Under ordergivningen ska spelaren vars tur det är, sitta ensam vid datorn, för att inte de andra spelarna ska kunna se vad han eller hon gör.

#### Krigsfasen,

Vid krigsfasen får alla spelarna se på. Under krigsfasen sker alla förflyttningar som tidigare beordrats. På kartan kan man se hur striderna fortlöper och vem som vinner olika slag. Efter krigsfasen offentliggörs rykten. Dessa kan vara av värde för den följande diskussionsfasen.

#### Diskussionsfasen

Diskussionsfasen är till för att spelarna ska kunna tala med varandra och göra upp om eventuella allianser eller om hur en hotande motspelare ska kunna tillintetgöras. En diskussion inleds t.ex. med att spelare A säger till B att han vill tala med honom. När de gått någonstans där ingen annan kan höra vad de säger, kan A ge de förslag om eventuell allians, stormning eller handel som han hade tänkt på. Det står då B fritt att acceptera anbuden eller ej. (Om B tänker göra vad han gått med på är en helt annan sak.)

#### Stridssystemet

Själva striderna i spelet utkämpas av arméer ledda av härförare. Varje spelare börjar med en härförare, nämligen sig själv! Men en ensam härförare slåss inte speciellt bra, därför måste han hyra soldater. Hur många soldater som är villiga att ställa upp mot betalning beror på hur stort förtroende man har hos befolkningen. De soldater som hyrs ställs automatiskt under härförare nr 1:s befäl, dvs spelaren själv. När en ny härförare anställs får han ett nummer. Härföraren med lägst nummer har största auktoriteten. Därför har du själv som spelare alltid nummer ett. Rangordningen spelar en roll när flera arméer från samma spelare går in i en ruta. Då sorteras allt stridsmateriel och manskap under härföraren med lägst nummer. Detta för att lätt kunna göra omplaceringar av stridskrafterna mellan olika arméer. Om din förste härföraren dör i strid kommer du att förlora spelet. Eftersom härförare nr 1 är du själv så finns det ingen som kan ta över. Dina arméer kommer att splittras och gå tillbaka till folket.

### **Drakarméer**

Drakspiran gör att du kan anställa drakar som manskap. (Anställa är kanske för mycket sagt.) Förlorar du Drakspiran kommer dina eventuella drakar att pulverisera dina armeer. När spelet börjar kommer Drakspiran att finnas i ett område någonstans. Den som först erövrar det området kommer att bli ägare till Drakspiran. Förlora Drakspiran gör du lätt genom att bli rånad av en motspelare eller förlora ett slag med din härförare nummer ett. I det senare fallet är spelet slut i alla fall eftersom du i så fall har stupat i strid.

### **Kartan och spioner**

När spelet börjar så vet inte spelarna något om hur omgivningarna ser ut. För att få kunskap om detta måste de skicka ut spioner. När en spion går in i en helt okänd ruta rapporterar han terrängen och hur mycket inkomst området ger. Förutom detta söker han också upp någon ur befolkningen som är villiga att i framtiden rapportera om hur inkomstläget är och vem som äger den delen av landet. Men det är bara spionen själv som kan skaffa kunskap om hur stora styrkor som finns i området. Därför är spioner viktiga inte bara i början av spelet utan också före varje anfall för att kontrollera slagstyrkan hos den armé du tänker anfälla. Spionen rapporterar dock bara det antal som fanns efter den förra krigsfasen. Har du otur kanske fienden skickar in armeer i rutan samma drag som du gör det.

Om du vill att hela kartan ska vara känd till terräng och inkomst redan från början så kan du slå på flaggan "Hela kartan" i poängmenyn, som visas efter varje diskussionsfas. Men du behöver fortfarande spioner för att få reda på den approximativa slagstyrkan hos ett område.

### **Truppförflyttningar**

För en härförare finns det olika sätt att förflytta sig. Han kan marschera, åka båt eller gå genom en tunnel. En härföraren kan också leda två olika typer av armeer, patruller eller hela armeer. En patrull kan gå hur långt som helst, men är begränsad till att bara innehålla soldater och knektar. Deras antal är också begränsat till tjugo soldater och fem knektar. En arme kan vara hur stor som helst, men kan bara förflytta sig ett område i taget. Detta gäller inte om armeen använder en båt eller tunnel. Båtar kan bara köpas för en härförare som står i ett område med en flod. En tunnel kan grävas var som helst, men området där tunneln börjar måste ägas av spelaren själv. Tunneln får sluta i en annan spelares område, eller bakom fiendens linjer. Vilket oftast är det man eftersträvar.



### Allianser

Under diskussionsfasen kan du föreslå en medspelare att ni ska ingå en allians. När två personer eller fler har en allians så kan de bistå varandra vid strider. Dina armeer kan också flyttas runt i dina allierades områden utan att hindras. När en allians har ingåtts kommer alla områden som erövrats tillsammans ägas av alliansen. När du använder kommandot "Visa ägare" så kommer de områdena att vara markerade med din flagga när du ser på dem. När din allierade använder "Visa ägare" kommer han att se sina egna flaggor. Däremot om en annan allians finns, som du inte är med i kommer den att markeras med en speciell alliansflagga. Den har en svart bord och har några färgade vertikala streck innanför borden. Du kan använda kommandot "Läs karta" för att få reda på vilka som äger ett sådant område. Inkomsten från ett allierat område delas upp på de olika ägarna som ingår i alliansen. Det går att bryta en allians när som helst. Du gör det förstås när du tycker det är lämpligast, t.ex. när 80% av dina armeer befinner sig vid din snart föredetta allierades slott! När du använder "Läs karta" på områden som är markerade som dina och som du har en spion i, visas summan av alla styrkor i området. Du måste alltså dra av dina egna styrkor ifrån den summan för att få veta hur mycket arméer din allierade har där. Kom bara ihåg att det du kan göra mot dina allierade, det kan de göra mot dig! Det är möjligt att vara allierad med alla andra spelareallierade.

### Handel och råder

För att kunna köpslå om åtråvärda områden eller information så kan du transferera allt möjligt till dina medspelare. Guld, mat och manskap och materiel går att transferera. För att skaffa kontanter, vilka det ofta är brist på, så går det utmärkt att råna en motspelare. Men tag dig i akt! Din motspelare får alltid reda på att någon antingen har rånat honom eller vem som försökte råna honom men inte lyckats. Ett gott vapenhandlag är minimum för att i alla fall ha en liten chans att lyckas med en räd.

### Rykten

Rykten går vare sig du vill det eller ej. Det gör att så fort Drakspiran är ute med en arme så kommer det att talas om var den befinner sig någonstans. Drakspiran kan bara hanteras av dig själv. Därför är det bara trupp nummer ett som kan använda drakar i strid. Så länge du befinner dig med den i ditt slott, kommer det inte att spridas några rykten. Naturligtvis kan du mot en smärre summa guld sprida ett eget rykte. T.ex. att en ej omtyckt motspelare har Drakspiran i sin borg, eller att han eller hon drar samman mycket stora trupper hos en annan motspelare.

## POÄNGBERÄKNING

Poängen summeras ihop på många olika sätt. Vissa delar kan förändras under spelets gång, som t.ex. poäng för hur mycket land du äger. Andra delar ökas på hela tiden, som t.ex. poäng för hur mycket guld du har transfererat. Saker som du får poäng för är bl.a.:

- ledarskap,
- vapenhandlag,
- förtroende,
- land,
- guld.

Du får permanenta poäng av att:

- transferera mycket,
- ha stort förtroende under en längre tid,
- beseгра en större arme

Även andra saker spelar in. Det kan sägas att det inte är bra för förtroendet att bryta allianser allt för ofta eller att råna motspelare. Däremot går det att transferera mat till befolkningen för att få ett större förtroende.

## MENYER

### Val av spelare

Menyn används för att bestämma vilka som ska spela och hur man ska vinna.

Tangenter:

piltangenter = flytta markören

Enter = gör val

Funktioner:

Om markören befinner sig på vänster sida i rutan och du trycker på ENTER så kan du skriva in namnet på spelaren.

Om markören befinner sig på höger sida så väljer du vilken typ av spelare det ska vara.

ENTER stegar i så fall igenom de olika alternativen:

SPELARE = en mänsklig spelare sköter ordergivningen

NEUTRAL = försvarar bara sitt slott och samlar pengar

EJ MED

Näst längst ned finns val av vinstsätt. Med ENTER stegar du igenom de olika valen. Se kapitlet OM SPELET underrubrik Initiering för en beskrivning av vinstsätten.

Längst ned finns kommandot FORTSÄTTA. Där trycker du när du har ställt in spelarkonfigurationen som du vill ha den.



### Val av porträtt

Menyn används för att bestämma vilket porträtt som ska kopplas till vilken spelare.

#### Tangenter:

|                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| alla tangenter utom ENTER | = flytta markören ett steg |
| ENTER                     | = gör val                  |

#### Funktioner:

En spelare gör sitt val av porträtt genom att trycka på någon tangent tills hans namn står under det porträtt som han önskar. Med ENTER väljer han sedan det porträttet.

### Poäng, flaggor och filer

Menyn används för att  
se poängställningen,  
ställa flaggor som hela kartan, diskussionstid och  
vinstsätt.  
spara och ladda tidigare spel

#### Tangenter:

|                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| Upp och ned piltangent       | = flytta markören           |
| ENTER                        | = gör val                   |
| Vänster och höger piltangent | = öka minska diskussionstid |

#### Funktioner:

|            |                                             |
|------------|---------------------------------------------|
| SPARA SPEL | sparar det aktuella spelet till disketten   |
| LADDA SPEL | laddar det sparade spelet åter              |
| BÖRJA OM   | börjar om från Val av spelare och vinstsätt |
| SLUTA      | avslutar spelet och går till DOS            |

|             |                                                           |
|-------------|-----------------------------------------------------------|
| Vinstsättet | modifieras med ENTER på samma sätt som i den första menyn |
|-------------|-----------------------------------------------------------|

|             |                                                            |
|-------------|------------------------------------------------------------|
| HELA KARTAN | slår du av eller på med ENTER<br>gul text=på svart text=av |
|-------------|------------------------------------------------------------|

|                |                                                 |
|----------------|-------------------------------------------------|
| Diskussionstid | höger piltangent ökar tiden,<br>vänster minskar |
|----------------|-------------------------------------------------|

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| FORTSÄTTA | går vidare till diskussionsfasen |
|-----------|----------------------------------|



### Diskussionsfas

Menyn är till för att de som diskuterar ska kunna se de bitar av kartan som är kända av alla för att avgöra vart man ska sända sina trupper.

Tangenter:

Alla tangenter = avbryt diskussionsfasen

Funktioner: inga

### Rykten och transfereringar

Dessa menyer används för att visa spelarna rykten, transfereringar och resultaten av räder.

Tangenter:

Alla tangenter = gå vidare

Funktioner: inga

### Huvudmeny vid ordergivning

Menyn används för att ge order under ordergivningsfasen.

Tangenter:

Piltangenter = flytta markören

ENTER = gör val

Funktioner:

Flytta armeer

Alliera

Handla

Välj slott att råna

Sprid rykte

Gå vidare

Transferera

## Flytta armeer

Menyn används för att styra trupper, spioner och skepp.

### Tangenter:

Upp och ned piltangent = flytta markören

ENTER

Vänster och höger piltangent = gör val

### Funktioner:

|                                      |                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SPION                                | tryck ENTER och du kan med piltangenterna välja destination för spionen, tryck sedan ENTER igen, nästa spion stegas automatiskt fram                                                                          |
| TRUPP                                | tryck ENTER och du kan med piltangenterna välja destination för truppen, tryck sedan ENTER igen, markören flyttas automatiskt en rad ned                                                                      |
| PATRULL / ARME                       | tryck vänster eller höger piltangent för att byta mellan valen<br>tryck ENTER om den redan är rätt, då flyttas markören en rad ned                                                                            |
| TILL FOTS /<br>MED BÅT /<br>I TUNNEL | tryck höger piltangent för att stega genom valen, tryck sedan ENTER                                                                                                                                           |
| MANSKAP                              | tryck ENTER<br>i manskapsmenyn styr du markören med upp och ned piltangenterna och flyttar manskap med vänster och höger piltangenterna<br>tryck på FORTSÄTTA för att komma tillbaka till Flytta armeer menyn |

Om din truppförflyttning raderas ut när du hoppar tillbaks från manskapsmenyn så betyder det att din förflyttning inte var korrekt. Vilket innebär att du försökte flytta en arme för lång sträcka utan hjälp av båt eller tunnel.



|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SKEPP                                                         | tryck ENTER och du kan med piltangenterna välja destination för skeppet, tryck sedan ENTER igen, nästa skepp stegas automatiskt fram                                                                                                                                    |
| VISA TRUPPER<br>SPIONER<br>SKEPP<br>BROAR<br>TUNNLAR<br>ÄGARE | tryck ENTER för att visa det valda på kartan                                                                                                                                                                                                                            |
| LÄS KARTA                                                     | tryck ENTER och styr markören med piltangenterna, då ser du vem som äger området och hur stor inkomst det ger i rutan till höger. Du får bara reda på den approximativa styrkan av alla armeer i rutan om du har en spion där. I annat fall visas bara ett frågetecken. |
| VISA GEOGRAFIN                                                | visar enbart landskapet och tar bort alla markeringar                                                                                                                                                                                                                   |
| FORTSÄTTA                                                     | returnerar dig till huvudmenyn                                                                                                                                                                                                                                          |

#### Alliera

Menyn används för att ställa in vem som är allierad med dig.

#### Tangenter:

|                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Upp och ned piltangent | = flytta markören |
| ENTER                  | = gör val         |

#### Funktioner:

|                        |                                               |
|------------------------|-----------------------------------------------|
| ALLIERAD / EJ ALLIERAD | tryck ENTER för att välja mellan alternativen |
|------------------------|-----------------------------------------------|

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| FORTSÄTTA | går till huvudmenyn |
|-----------|---------------------|

## Handla

Menyn används för att köpa materiel och manskap.

### Tangenter:

Upp och ned piltangent = flytta markören  
ENTER = gå vidare  
Vänster och höger piltangent = köp resp. ta tillbaka köp

### Funktioner:

FORTSÄTTA går till huvudmenyn

När du har köpt minst ett exemplar av båtar, tunnlar eller slott kommer programmet att fråga var du vill placera dina nyförvärv. Genom att trycka ENTER på

BYGG BÅT  
GRÄV TUNNEL  
BYGG SLOTT

kan du välja var det ska byggas eller grävas med piltangenterna. Notera att för en tunnel måste du välja en start och en slutpunkt. Du får alltså gräva två gånger för en tunnel.

Om du har köpt mat så får du chans att tilldela den till olika trupper. Med vänster och höger piltangent flyttar du mat till den trupp som visas på kartan. Med ENTER byter du till nästa trupp. FORTSÄTTA hoppar över alla trupper och skickar resten av maten till trupp ett. En matenhet räcker till fem soldater under en krigsfas. Knektar behöver lika mycket som soldater, medan katapulter behöver en matenhet per styck och demoner kräver fyra matenheter och drakar tio.

## Råd

Menyn används för att välja vem man vill göra en råd hos.

### Tangenter:

Upp och ned piltangent = flytta markören  
ENTER = gör val

### Funktioner:

VÄLJ EN BORG låter dig välja en borg med piltangenterna. Tryck ENTER när den borg du vill råna är markerad.  
FORTSÄTTA går till huvudmenyn

### Sprid rykten

Menyn används för att sprida rykten.

#### Tangenter:

Upp och ned piltangent

= flytta markören

ENTER

= sprid rykte eller gå till  
huvudmenyn

Vänster och höger piltangent = välj olika texter i ryktet

#### Funktioner:

SPRID RYKTE

om du har tillräckligt med pengar så sprids  
ryktet och du återförs till huvudmenyn

FORTSÄTTA

går till huvudmenyn

Med vänster och höger piltangent väljer du fraser.

### Transferera

Menyn används för att skicka materiel och pengar till  
medspelare.

#### Tangenter:

Upp och ned piltangent

= flytta markören

ENTER

= transferera eller gå till  
huvudmenyn

Vänster och höger piltangent = välj hur mycket som ska  
transfereras och till vem det  
ska transfereras.

#### Funktioner:

TRANSFERERA

permanent överföra det som du vill  
transferera, samtidigt återförs du till  
huvudmenyn

FORTSÄTTA

går till huvudmenyn

Med piltangenterna väljer du vem du ska transferera till  
och hur mycket som ska transfereras.

### Krigsfas

Menyn används för att visa vem som vinner var när alla  
truppförflyttningar utförs.

#### Tangenter:

alla tangenter

= går vidare till poäng menyn när  
krigssimuleringen är slut



## OM KONSTRUKTIONSARBETET

Drakspiran är skrivet i Turbo C 2.0.

För grafiken användes ett speciellt ritprogram (ATRIT) som jag också har skrivit i Turbo C 2.0.

Ett stort tack till Staffan Ädelqvist som ritade porträtten och Ole Matzura som upplät en laserskrivare för utskriften av manual och programlista.